

**Emilia Kałuzińska**  
Uniwersytet Śląski

## *Media a kreatywność językowa dzieci*

Nowe media rewolucjonizują kulturę na naszych oczach, wywołują przełom w możliwościach komunikowania, a co za tym idzie kształtują nowy sposób porozumiewania się i myślenia. Telewizja staje się jedną z podstawowych agend socjalizacji, stanowiąc tym samym wzorzec postępowania młodego pokolenia, ale i powszechny wzorzec językowy, w tym np. źródło frazeologii. Niektórzy badacze twierdzą nawet, że w dzisiejszych czasach język ojczysty przekazów medialnych staje się pierwszym językiem, jakiego uczy się dziecko [Osmańska-Furmanek 2005: 42]. Telewizja zwiększyła także rolę odbiorcy w tworzeniu przekazu, dając mu władzę nad pilotem, a także telewizję kablową i wideo. Jednakże z prawdziwym uprzywilejowaniem odbiorcy mamy do czynienia w komunikacji internetowej, która daje równocześnie możliwość odbywania rozmów w czasie rzeczywistym. Te dwa zjawiska wydają się kluczowymi motorami zmian. Komunikacja za pomocą Internetu, z racji swej specyfiki, operuje szeregiem środków mających maksymalnie ułatwić i przyspieszyć przekazywanie informacji. Internauci posługują się językiem odmiennym od tego, co tradycyjnie określa się jako pismo. Wiele cech tego nowego **pisania** zostało już wskazanych. Systematyzacja jego typowych właściwości wskazać powinna na:

- dialogowość;
- eliptyczność i skrótowość;
- hybrydyczność – łączenie cech mowy i pisma;
- ikonizację wypowiedzi (emotikony, piktogramy);

- nową leksykę, zapożyczenia, neosemantyzmy;
- potoczność, ekspresję i sytuacyjność języka [Niesporek-Szamburska 2010: 173].

Przesunięcia pojawiające się w języku rozmów wirtualnych nie ograniczają swojego zasięgu tylko do sieci [Niesporek-Szamburska 2010: 172-173; zob. też: Goban-Klas 2002; Tapescott 1998]. Odchylenia te widoczne są także coraz częściej w tekstach powstających poza cyberprzestrzenią: w wypracowaniach dzieci, ale też w oficjalnych pismach tworzonych przez dorosłych. Tendencje takie Aldona Skudrzyk nazwała **nową piśmiennością** [2005: 11]. Wpisując się w idee McLuhana, autorka dostrzega ważną cechę, jaka towarzyszy postrzeganiu świata przez człowieka współczesnego, mianowicie synestezję: „Naturalny kontakt z językiem substancjalnie pierwotnym, czyli z językiem mówionym, wyposaża nas niejako w równoczesne postrzeganie wielozmysłowe, a wobec tego i kształci taki polisensoryczny odbiór” [Skudrzyk 2005: 12].

Atrakcyjność operowania językiem na wzór komunikacji medialnej wynika zasadniczo z jej ekonomiczności oraz z płaszczyzny porozumienia wynikającej ze wspólnego doświadczenia pokoleniowego. Stosowanie emotikon czy słownictwa charakterystycznego dla rozmów w sieci przywołuje znany kontekst i stanowi źródło więzi grupowej, poczucia wspólnoty [Ogonowska, Skowronek 2005: 298; za: Niesporek-Szamburska 2010: 173 i nast.]. Cytaty medialne funkcjonują jako teksty dziecięcego folkloru [Niesporek-Szamburska 2010: 182], np. używane często slogany reklamowe w funkcji frazeologizmów: *a świstak siedzi..., prawie robi wielką różnicę; padłeś, powstań Powerade; Snickers – i jedziesz dalej*. Podkreśla się, iż dla młodych użytkowników języka najważniejsza jest funkcja ekspresywna wypowiedzi, uzewnętrznianie się, okazywanie emocji, ale też tajność, zapewniająca bezpieczne porozumiewanie się [Piotrowicz 2006: 16]. Wydaje się, że nowa piśmienność doskonale nadaje się do spełniania tych celów.

Autorzy opisujący język dzieci i młodzieży wyliczają szereg tendencji negatywnych, które się w tym języku uobecniają. Należy do nich przede wszystkim moda na luz, przejawiająca się

w nieprzywiązywaniu wagi do poprawności: „we wpisach na forach elektronicznych, a także w pracach pisemnych uczniów widoczny jest brak dbałości o poprawność interpunkcyjną i ortograficzną (częsty brak w zapisie polskich znaków diakrytycznych, wielkiej litery), charakterystyczny dla języka w Internecie czy esemesach” [Niesporrek-Szamburska 2010: 179]. Drugi poważny zarzut stanowi prymitywizacja i wulgaryzacja języka młodzieży: „zrozumiałem, jak bardzo nowe pokolenie zatraciło poczucie przyzwoitości językowej, jak się sprymitywizowało i zwulgaryzowało, jak w imię potoczności i naturalności uboży polszczyznę, ponieważ ją, przekształca w język subkultury luzu, relaksu, wrzaskliwej emocji i nachalnej reklamy” [Bortnowski 2002: 515]. Kazimierz Ożóg natomiast do rozróżnienia Basila Bernsteina na kod rozwinięty i ograniczony podcina dwie postawy – nastawioną na *być* oraz na *mieć* i konkluduje, że coraz bardziej panoszy się kod ograniczony, cechujący polszczyznę konsumpcyjną, którą charakteryzuje: ubóstwo środków językowych, nieporadność w wyrażaniu uczuć i przeżyć, brutalizacja, trudności w operowaniu słownictwem abstrakcyjnym. Przy czym niedbałość i bylejakość dotyczy wszystkich poziomów: leksykalnego, ale także fonetycznego i gramatycznego (zła dykcja, „połykanie” głosek, niewłaściwe akcentowanie, niepoprawna odmiana, niespójność składniowa, powtórzenia wyrazów o charakterze natręctw) [Ożóg 2001: 176–195].

Sięgając głębiej w strukturę tekstów pisanych przez młode pokolenie, Aldona Skudrzyk i Jacek Warchała dostrzegają w nich przejawy analfabetyzmu funkcjonalnego, czyli nieumiejętności czytania ze zrozumieniem, wykorzystywania przeczytanych informacji w praktyce, ale także właśnie konstruowania wypowiedzi pisanych [Skudrzyk 2005: 58]. Autorzy zauważają: „W tworzonych przez nich tekstach załamuje się logika zdań, brak jest jednej linii prowadzenia tematu, zachwiana jest spójność tekstu zarówno w sferze kohezji, czyli spójności gramatycznej, jak i koherencji (...). Cały (...) łańcuch przyczynowo-skutkowy jest pominięty i pozostaje w zgodzie ze spójnością pozapiśmienną, dyskursywną, wynikającą z sytuacji” [Skudrzyk, Warchała 2010: 55]. Nieumiejętność tworzenia tekstów prawdziwie pisanych (a nie tylko zapisywanych) przejawia się w ich

zwiększonej sytuacyjności, wymagającej płaszczyzny porozumienia, wtajemniczenia, wspólnoty doświadczeń nadawcy i odbiorcy: „W tekstach wypracowań znacznie większe znaczenie ma wspólnota aktualnego doświadczenia nadawcy i odbiorcy w budowaniu jego spójności pragmatycznej niż umiejętność abstrahowania, uogólniania tak, aby tekst był zrozumiały bez potrzeby współuczestnictwa fizycznego (...)” [Skudrzyk, Warchała 2010: 56]. Teksty tworzone przez młodzież zmediatyzowaną charakteryzują:

- fragmentaryczność, luźne spostrzeżenia zamiast spójnej narracji;
- internalizacja odbiorcy w tekście polegająca na przeświadczeniu, że odbiorca dysponuje wiedzą równą nadawcy, nie trzeba więc przedstawiać całości sytuacji, a jedynie niektóre niepowiązane zdarzenia;
- przewaga konkretności, sytuacji, potoczności, konstrukcji eliptycznych;
- konstrukcja tekstu oparta na zasadzie pola tematycznego – luźnych skojarzeń dotyczących głównego tematu (a nie linii tematycznej – rozwijanych w porządku przyczynowo-skutkowym wątków);
- ikonizacja myślenia i tekstu;
- wpływ nowej kultury, która uznaje równoczesność i równoważność informacji z różnego poziomu, co przypomina zaznaczanie markerem najciekawszych informacji w tekście, autorzy mówią nawet o *kulturze markera*;
- dominacja parataksy (współrzędności, równoważności) nad hipotaksą (podrzędnością, hierarchicznym porządkowaniem myśli), które traktowane są szeroko, nie tylko w kontekście budowy tekstów, ale też jako zasada myślenia o świecie; parataksa jako proste dodawanie faktów polega na skanowaniu świata, a nie jego interpretacji [Skudrzyk, Warchała 2010: 60–64].

Opisane wyżej przemiany języka znalazły częściowo odzwierciedlenie w wypracowaniach, które uczniowie klasy V Szkoły Podstawowej nr 15 w Tarnowskich Górach tworzyli w czasie lekcji języka polskiego. Temat wypracowania brzmiał: *Co zabrałbyś na bezludną wyspę: telewizor czy komputer? Użyj wyobraźni i uzasadnij swój wybór, pisząc o zaletach wybranego urządzenia.*

Dzieci nie miały możliwości przygotowania się do wypracowania, nie zostały poinformowane o nim wcześniej. Była to więc dla nich sytuacja spontaniczna. Najważniejsze zjawiska, jakie z różnym na-tężeniem zostały zaobserwowane w wypracowaniach dzieci, to:

**1) bezpośrednie nawiązania do nazw gier komputerowych,** jak *Couner Strike*, *Need for Speed*, **portali społecznościowych:** *na-sza klasa*, *facebook*, **programów telewizyjnych:** *Szkoła przetrwa-nia*, *Na Wspólnej*, *Detektywi*, **czy postaci** Beara Gryllsa, **świadczące o uczestnictwie mediów w socjalizacji uczniów;**

**2) pojawianie się elementów i informacji osobistych, które mogą wynikać z przyzwyczajenia do uzewnętrzniania się w sieci:**

Mój komputer dostałem od taty. Kupił mi go w grudniu 2010 roku i dzięki temu mam najmocniejszy i każda gra mi wejdzie. [4c]<sup>1</sup>

Świetnie się przy tym bawiłem, jednak nikt mi w to nie uwierzył oprócz mojego wiernego przyjaciela Mateusza. [9c] Bardzo tęskniłem za mamą i tatą, było mi tam bez nich smutno. [9c]

Mama trochę krzyczała, że nie zadzwoniłam, ale w głębi serca mego i laptopa czułam szczęście. [4d]

**3) spójność tekstu oparta na addytywności, dodawaniu po-szczególnych elementów, np.:**

Komputer ma dużo zalet można w nim grać w gry takie jak: Counter Strike 1.6, Need for speed, Hot Pursuit, itp. (...). W in-ternecie są różne fajne strony takie jak: nk.pl, facebook, you-tube, ponfu.pl, itp. (...). Na nk.pl można pograć w extra gry ta-kie jak: Pet Party, Happy Harvest, GoodGame Farmer, itd. [4c] Obejżałem wszystko dokładnie i zrozumiałem (...) opa-nowałem się i ruszyłem. Następnie poszedłem upolować coś do zjedzenia i upolowałem węża. Rozpaliłem ognisko i upiekłem go (...). Włączyłem laptop i skorzystałem z GPS by zobaczyć gdzie jestem. [7c]

---

<sup>1</sup> We wszystkich cytatach zachowana została oryginalna pisownia.

**a także spójność pragmatyczna, zakładająca wspólnotę doświadczeń odbiorcy z nadawcą:**

W nocy poszedłem pooglądać okolicę znalazłem jakomś starą drewnianą chatkę więźź uciekłem do domu na drzewie.  
[11c]

**4) dialogiczny charakter wypracowań. Dialogiczność ta jest bodaj najbardziej widoczną cechą w wypracowaniach uczniów. Przejawia się ona na wiele sposobów, np.**

- poprzez rozpoczynanie tekstu od przedstawienia się:

Nazywam się Alicja. [2d]

- nadreprezentację zaimka osobowego ja:

Ja bardzo lubię w gry wyścigowe (...). [4c]

Ja oprócz tego używam Skype. [4c]

Ja jeszcze lubię sobie z kimś porozmawiać. [4c]

Ja jednak najbardziej lubię internet. [4c]

- konstrukcje eliptyczne:

Lepsze wakacje w gronie najbliższych. [2c]

Już dziękuje sam na wakacjach naszcześnie wszystko skończyło się dobrze i szczęśliwie. [2c]

Ja bardzo lubię w gry wyścigowe (...). [4c]

Mój pierwszy dzień na wyspie super! [4d]

- stosowanie czasownika w drugiej osobie:

W laptopie jeśli coś źle naciśniesz na internecie to możesz wejść na strony nie przeznaczone dla ciebie, lub jeżeli jesteś obecnie na stronie Allegro.pl to jednym kliknięciem możesz kupić wiele rzeczy i zadłużyć się nawet na kilka set tysięcy złotych. [7d]

W tej grze jesteś górnikiem który zbiera surowce i tworzy z nich różne budowle i przedmioty. [10c]

Lepiej jest wybrać komputer, ponieważ zajmie dużo czasu i zapomnisz że jesteś sam. [8c]

Macie jakąś propozycję? Dobra! Mam pomysł! Wezmę dwie torby to mi się zmieszczą obie rzeczy. Żart! Mam już zapakowanego laptopa oraz misia, szminkę i takie tam. To co w drogę!? [4d]

– frazy wskazujące na bieżące korygowanie tekstu, autopoprawki:

Wracając do gier moją ulubioną grą jest «Minecraft». [10c]

A prawie zapomniałam! O zachodzie słońca syreny są na wyspie. [1d]

– parataktyczne ukształtowanie narracji;

### 5) potoczność języka widoczna w składni:

Powoli tęsknię za rodzicami, ale co tam. [4d]

Laptop mnie pocieszał, ale co z tego jak ja chcę do domu [4d]

Dziś wracam do domu tylko jak? [4d]

Piszą, że robią misję ratunkową helikopterem ciekawe bo żadnego jeszcze nie widziałem a mineły już cztery dni. [2c]

Gdy odczekałem ten czas zadzwoniłem do mamy na SKYPE'a i porozmawiałem z nią i powiedziała mi, że się o mnie martwi i gdzie ja jestem. [5c]

**a także w słownictwie:** pojawiają się potoczne przymiotniki, tj. *fajny, super, ekstra*, a także zdrobnienia i skróty, tj. *komp, domek, kamerka, strzelanka*, czasowniki w potocznych znaczeniach (*dziękuje* jako 'mieć dosyć') oraz potoczne związki frazeologiczne:

Ni z gruchy ni z pietruchy zobaczyłam nad swoją głową statek kosmiczny. [6d]

**6) emocjonalizacja wypowiedzi**, widoczna w takich zdaniach, jak:

I wtedy poczułem się osamotniony i smutny albowiem byłem sam jak palec na wyspie. [7c]

Moja twarz posmutniała gdyż rodzice doskonale wiedzieli, że lubię to i to. [2c]

Mój pierwszy dzień na wyspie super! [4d]

Niesamowite wydarzenie! [4d]

Pierwszego dnia było super! [2c]

Piąty dzień zaczął się super! [2c]

Ekstra! Bez rodziców! Cały czas tylko gram, gram i... Gadam z Donią. [4d]

Bardzo tęskniłem za mamą i tatą, było mi tam bez nich smutno. [9c]

**7) ikonizacja pisma i niestosowanie polskich znaków diakrytycznych;**

**8) obecność tzw. cytatów medialnych czy frazemów telepochodnych.** Jednym z najciekawszych aspektów oddziaływania języka mediów na język dzieci jest powtarzanie przez nie różnych zbitek wyrazowych, zasłyszanych w przekazach medialnych. Najłatwiej rozpoznać to po nieprzystawalności niektórych fraz do całości tekstu, np.

Stałam się więźniem nowoczesnego systemu. [3d]

(...) postanowiłam odpyskować na każdy niekontrolowany wybuch matczynej agresji. [6d]

Zanim wydał polecenie ostrzegł mnie przed uzależnieniem. [6d]

Jeśli wyspa okazałaby się odpowiednia kupiłbym ją i wytresował małpy na robotników. Dzięki tej darmowej sile roboczej wybudowałbym ośrodek wypoczynkowy (...). [1c]

Oprócz wyrażen o stosunkowo neutralnym charakterze, tj. *baryton, nerwowa atmosfera, słaby punkt, przestrzegać zasad, doznać szoku*, pojawiają się zwroty ściśle związane



z funkcjonowaniem programów komputerowych: *miksować*, *przerabiać* lub z językiem reklamy: *magiczna przygoda*, *Rajski Świat* czy *ekologiczne auta*. Zapewne kompilacja *kompletu wypoczynkowego* i *wyspy* doprowadziła do powstania *wyspy wypoczynkowej*. Echami oddziaływania mediów zdają się też błędne użycia wyrazów, np. *dyspozycja* w zdaniu „bo do każdej dyspozycji można go dostosować” albo *czworonożny przyjaciel* jako określenie łóżka, a nie psa, por.

Zdenerwowana nerwową atmosferą panującą w domu przebrałam się w piżamę, zrobiłam łóżko, zgasiłam światło i weszłam do mojego czworonożnego przyjaciela zakrywając się ciepłą kołdrą, aż po nos. [6d]

Można zatem uogólnić, iż w wypracowaniach 12-latków pojawiają się cechy nowego sposobu komunikowania się. Większość z nich językoznawcy postrzegają negatywnie (zwłaszcza potoczność, sytuacyjność i niestosowanie polskich znaków diakrytycznych [por. np. Niesporek-Szamburska 2010: 179; Bortnowski 2002: 515]). Pojawiają się jednak opracowania, które odnajdują w języku młodego pokolenia cechy pozytywne. Należy do nich inwencja językowa młodzieży, odświeżająca polszczyznę potoczną [Piotrowicz 2006: 15]. Młodzi ludzie wykazują chęć do bawienia się słowem, wszelkich gier językowych. Ponadto „okazuje się, że ta pozornie bezproduktywna komunikacja może być w znacznej mierze podstawą oddziaływań pozytywnych: zaspokajają potrzebę ekspresji werbalnej, kształci kompetencję pragmatyczną czy tekstotwórczą (także narracyjną)” [Niesporek-Szamburska 2010: 185]. Wypracowania uczniów zdają się to potwierdzać. Oto kilka przykładów:

Pewnego pochmurnego dnia wyruszyłam statkiem na wycieczkę po morzu bałtyckim. Po kilku godzinach zaświeciło słońce. Biegałam z koleżankami po statku do wieczora. W nocy był silny sztorm. Coś uderzyło w nasz statek. Zaczął się topić. Wszyscy stracili przytomność lub się utopili. [1d]

Dziewczynka wylądowała na bezludnej wyspie, gdzie poznała papugę, która mówiła po polsku. Nazwała ją Zuzanna, a wyspę Terabitia. Papuga nie była zwykłym ptakiem: przynosiła pożywienie, leczyła dziewczynkę podczas choroby. Uczennica stała się w końcu królową wyspy, wszystkie zwierzęta świętowały jej urodziny, rekin był strażnikiem, zaś rak kucharzem. Na wyspie pojawiły się też syreny. Interesujące wydaje się porównanie piasku na wyspie do złotych monet. Co ciekawe, dziewczynka zamawiała na bezludnej wyspie pizzę. Inny przykład:

Pewnego dnia szłam ze szkoły na skróty, przez uroczy park. Zamyślona, jak każdego dnia, nie zwracałam uwagi na nic. Dopiero straszny hałas przerwał mój tok myślenia. Nagle wszyscy ludzie uciakają w popłochu, a ja stoje, niczym wryta w ziemię. Z chmur wylatuje dziwny, podniebny pojazd. Wciąga mnie, jakbym była śmieciem wsysanym przez odkurzac. [3d]

Dziewczynka tak długo korzystała z laptopa, że po raz pierwszy w życiu miała go już dość, jednak kosmici nie pozwolili jej przestać, konkluzja brzmi następująco: „Stałam się więźniem nowoczesnego systemu”. Próbowwała pozbyć się komputera, zakopując go w piachu i wrzucając do wody – nic jednak nie pomagało. Kolejny przykład:

Nagle coś mnie szarpnęło i podniosło do góry. To laptop. Co ty robisz – zapytałam. On jednak wznosił się wyżej i wyżej aż do gwiazd. Wirowaliśmy razem ja grałam, a komputer leciał. Niesamowite wydarzenie! Bawiłam się, grałam, czatowałam. Lecieliśmy przez morza, oceany, lasy i góry. [4d]

W innym wypracowaniu pojawia się ożywiony laptop-robot, z rękami i nogami, który zmywa, sprząta, gotuje i pierze, a także wspina się na drzewa i zbiera pożywienie (2d).

W niektórych pracach narracja została poprowadzona w iście literacki, pełen synonimii sposób, motywy pojawiające się na początku zostają przywołane także w zakończeniu albo pojawia się morał, wynikający z doświadczenia zdobytego podczas przygód, np.:

Słyszę głos z tego samego co wcześniej latającego talerza. Mówi *Robimy eksperyment. Chcemy sprawdzić, co dzisiaj, ziemskie dzieci wolą: telewizor, czy komputer (...)*. Obudziłam się w domu, ale wiem, że to nie był sen. Na moim biurku była kartka z napisem: *Test udany, dzieciom może się znudzić komputer.* [3d]

Choć kara w domku była bardzo trudna do zniesienia wiem, że mama chciała tylko mojego dobra (...). Muszę przyznać, że dzięki niej miałam więcej czasu dla nauki, znajomych i zainteresowań. Wirtualny świat jest bardzo kuszący lecz przyznam, że normalny świat jest o wiele bardziej kuszący. [6d]

Dzieci i dorośli bardziej do życia jest potrzebny komputer niż telewizor, lecz gdy gracie na komputerze to niszczyacie tylko swoje oczy i muzg (...). [3c]

Teksty dziecięce charakteryzują często bogactwo opisu oraz plastyczność wizji, uzyskana dzięki licznym przymiotnikom:

Miał wielką, zieloną głowę, pare dużych, czarnych oczu i po sześć palców u rąk. [6d]

Cieplutkie słońce na plaży grzało mnie i dreptającego tuż obok mnie laptopa. [2d]

Dzieci opisują różne przygody i niesamowite wydarzenia, które im się przytrafiają. Niektóre motywy są przejawem niezwykle wyobraźni i pomysłowości: porwanie przez kosmitów prowadzących na ziemiańskich dzieciach eksperymenty, ucieczka z wyspy wulkanicznej, stworzenie na wyspie królestwa, urodziny odprowadzane przez gadające stworzenia, laptop, którego nie można się pozbyć w żaden sposób i inne. Należy przy tym zaznaczyć, że widoczne w owych motywach wydaje się oddziaływanie fabuł zarówno książkowych (zwłaszcza *Przypadków Robinsona Cruzoe*, w tym także wątku z papugą Polly, *Most do Terabithi*), jak i filmowych (por. *Marsjanie atakują*, *Faceci w czerni*, *Paulie – gadający ptak*, *Titanic* czy *Zagubieni*).

Niezwyczajnie pozytywnym zjawiskiem okazuje się kreatywność językowa dzieci, które lubią **nazywać** rzeczywistość dookoła. Jest to o tyle interesujące, że nadawanie przedmiotom imienia daje

człowiekowi nad nimi władzę. W wypracowaniach pojawiają się nazwy wyspy: *Terabitia* (1d), *Bunga-Punga* (5c), *Raj* (1c), papugi: *Zuzanna* (1d), restauracji: *Raj w gębie* (1c), ośrodka wypoczynkowego: *Na rajskiej wyspie* (1c), a także stron internetowych: *Jak jest na bezludnej wyspie* i *Co można robić na bezludnej wyspie* (5d). Na uwagę zasługuje zwłaszcza nazwa restauracji, będąca trawestacją związku frazeologicznego *niebo w gębie*.

Dzieci potrafią ujmować swoje opowieści w baśniowej ramie, np.

Pewnego dnia szłam ze szkoły na skróty, przez uroczy park.

[3d]

Pewnego dnia pewien chłopiec o imieniu Maciek przyплыł z falami do brzegu bezludnej wyspy. [3c]

Dawno, dawno temu przed kilkoma wiekami, za krzakami, za jeziorami (...). [11c]

Inną wyraźną cechą wyłaniającą się z wypracowań jest dziecięcy pragmatyzm:

gdy się jest na bezludnej wyspie telewizor nic nie pomoże a nawet nie będzie go gdzie podłączyć, na takich wyspach nie ma gniazda kontaktowego. [3c]

W plecaku miał laptop, plecak był nie przemakalny więc Maciek mógł spokojnie z niego skorzystać. [3c]

wysłał wiadomość (...) w jakim miejscu się znajduje lecz sam się nie dowiem, więc muszę skorzystać z programu internetowego google maps aby mnie namierzył. [3c]

tęskniłem za rodziną, kolegami a gra na komputerze mnie nudziła więc wszedłem na wiadomości światowe onet. Był artykuł o mnie jak samolot się zepsuł a chłopczyk został na wyspie. Piszą także, że robią misję ratunkową helikoptrem ciekawe bo żadnego jeszcze nie widziałem. [2c]

wszedłem na internet i sprawdziłem moje położenie. Okazało się, że jestem na wyspie Bunga-Punga. Sprawdziłem też co to za wyspa. Okazało się, że nie jest ona bezludna i jest na niej dużo smacznych owoców. [5c]

Jak to wspaniale mieć taką pojemną baterię. [5c]

Uczniowie doskonale wiedzą, jakie możliwości daje im Internet. W kilku pracach pojawia się motyw wyszukiwania w nim niezbędnych informacji: o własnym położeniu, o misji ratunkowej, o tym, jakie owoce są jadalne, w jaki sposób zbudować szałas i trawę, a nawet, jak zrobić filtr, żeby uzyskać wodę zdatną do picia.

W związku z tym, iż wypracowanie nie zostało uczniom zapowiedziane, a mimo to rezultaty okazały się tak interesujące, wypada zastanowić się nad tym, skąd u dzieci bierze się taka łatwość pisania, pomysłowość i kreatywność językowa. Przejawem kontaktu z literaturą jest z pewnością wysoka reprezentacja przymiotnika, bowiem: „jest on zawsze miarą dobrego opanowania języka literackiego (polszczyzny ogólnej)” [Ożóg 2002: 521–522]. Wydaje się, że oprócz wpływu rodziców i szkoły (w tym wypadku np. świetnego polonisty) znaczenie może mieć właśnie kontakt z mediami elektronicznymi. W bujnej fantazji uczniów pobrzmiewają echa kreskówek, filmów, reklam czy teledysków. Z kolei funkcjonowanie w cyberprzestrzeni, wymiana e-maili i codzienne rozmowy przez komunikatory z jednej strony zmniejszyły szacunek do słowa pisanego, bo zapisać można już wszystko i to nawet w sytuacji oficjalnej, ale z drugiej zaowocowały lekkością pióra, umiejętnością pisania jako takiego, czasem lepszego, czasem gorszego, ale zapisywania każdej myśli, każdego pomysłu. Należy zastanowić się nad tym, czy aby za pośrednictwem nowych mediów nie natrafiamy po raz pierwszy na sytuację totalnego rozpisania i czy kiedykolwiek wcześniej pisało się tyle, co teraz.

Okazuje się, że socjalizacja, której towarzyszą nowe media, posiada także skutki pozytywne. Prosumowanie znaczeń, ich aktywne współtworzenie prowadzi do poczucia wolności, która przejawia się w swobodzie wypowiedzi, a także innowacyjności i kreatywności. Czytając wypracowania dzieci, można dostrzec w nich pewną lekkość, łatwość, co być może pokazuje, iż także za pomocą komunikacji medialnej, w której wyjątkowo wiele się pisze, słowo pisane straciło monumentalny charakter i zyskało nowe życie. Ponadto nieograniczone możliwości Internetu oraz pełne fantazji gry wzmacniają wiarę w dokonania w świecie realnym: „Młodzi ludzie

nie boją się żyć; mają poczucie sprawstwa, mocy, kontroli nad rzeczywistością. Od wczesnego dzieciństwa uczą się bowiem istnieć w świecie, w którym nie ma ostatecznych prawd i odpowiedzi. Biorą więc *sprawy w swoje ręce*. Wychodzą (zapewne nieświadomie) z założenia, że jeśli nie ma absolutnych prawd i *ostatecznych odpowiedzi*, to należy stworzyć sobie *małe prawdy* i *tymczasowe odpowiedzi*. W konsekwencji konstruuja różnorodne mikronarracje i sprawdzają, które z nich działają w praktyce. Wyznają pragmatyczną koncepcję prawdy; prawdą jest to, co się sprawdza, co pozwala *iść do przodu*” [Melosik 2005: 18]. W wypracowaniach uczniów nie ma niemożliwego, fantazja miesza się z realizmem, krasnoludki z blueconectem. Wiarę w nieograniczone możliwości dzieci zdają się czerpać z Internetu, w którym nie ma pytań bez odpowiedzi, a jego użytkownik sam sobie jest sterem.

Kreatywność wydaje się pojęciem subiektywnym, a brak płaszczyzny porównania – w tym wypadku np. podobnych tekstów dziecięcych z lat 90., uniemożliwia jednoznaczne wyrokowanie. Jednakże z całą pewnością można stwierdzić, że wyobraźnia zawsze będzie w jakiejś mierze odnosiła się do czasów, w których żyjemy. Intuicja podpowiada jednak, że wypracowania uczniów niejednokrotnie wykraczają poza umiejętności przypisywane 12-latkom. Praca ma częściowo charakter ilustracyjny i stanowi próbę dowiedzenia, iż socjalizacja medialna istotnie wpływa na sposób porozumiewania się, funkcjonowania i myślenia dzieci, jednakże nie jest to wyłącznie wpływ negatywny.

Za ilustrację kreatywności w tworzeniu świata przedstawionego, a także wspomnianego wyżej poczucia sprawstwa i pragmatyzmu może posłużyć tekst jednego z wypracowań:

Wybrałbym komputer a dokładniej laptop z bardzo wytrzymałą baterią. Dzięki niej mógłbym włączyć go bez prądu. Zabrałbym także bluconect, co dawało by mi dostęp do internetu, dzięki któremu mógłbym kontaktować się z innymi. Zalety komputera są takie że gdybym nie mógł wrócić sam łatwo poinformowałbym kogoś o moim położeniu. Pozatym gdybym miał problem: Co zrobić, to mógłbym

znaleźć potrzebne informacje wsieci np. jak się opatrzyć, jak zbudować szałas, co jeść a czego nie, gdzie znaleźć wodę, jak niebezpieczne są zwierzęta na tej wyspie i gdzie zbudować schronienie. Mógłbym też oglądać filmy np. szkoła przetrwania.

Lecz bateria w komputerze nie będzie działać wiecznie, ale mógłbym zbudować na wyspie elektrownię. Gdyby była tam rzeka mogłaby tam powstać elektrownia wodna. Po wybudowaniu elektrowni mój komputer wreszcie miałby zasilanie.

Jeśli wyspa okazała by się odpowiednia kupiłbym ja i wytresował małpy na robotników. Dzięki tej darmowej sile roboczej wybudowałbym ośrodek wypoczynkowy, oraz przystań otworzyłbym interes i rozesłałbym internetem darmowe zaproszenia na wyspę.

Zrobiłbym stocznię i zbudował żaglowce które dowoziły by turystów. Zrobiłbym ekologiczne Auta i rozrysował szlaki w niektórych miejscach zbudowałbym schronienia, na wypadek gdyby któryś z turystów musiał zostać w dżungli na noc.

Sporządziłbym mapę wyspy i co jakiś czas organizowałbym różne imprezy (oczywiście za dopłatą).

Potem otworzył bym tam park w którym wszystko jest pod ochroną, postawiłbym restauracje «Raj w gębie». Zorganizowałbym oficjalne otwarcie ośrodka wypoczynkowego «Na rajskiej wyspie». Wyspę nazwał bym «Raj». A to wszystko dzięki temu laptopowi. [1c]

## Bibliografia

- Bortnowski S. [2002], *O polszczyźnie przełomu wieków – informacyjnie*, „Polonistyka”, nr 9.
- Goban-Klas T. [2002], *Edukacja wobec pokolenia SMS-u*, [w:] Strykowski W., Skrzydlewski W., *Media i edukacja w dobie integracji*, Wydawnictwo eMPi 2, Poznań.
- Kita M. (red.) [2004], *Dialog a nowe media*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.

- Leppert R., Melosik Z., Wojtasik B. (red.) [2005], *Młodość wobec (nie)gościnnej przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław.
- Melosik Z. [2005], *Młodość a przemiany kultury współczesnej*, [w:] Leppert R., Melosik Z., Wojtasik B. (red.), *Młodość wobec (nie)gościnnej przyszłości*, Wydawnictwo Naukowe Dolnośląskiej Szkoły Wyższej Edukacji TWP, Wrocław.
- Naruszewicz-Duchlińska A., Rutkowski M. (red.) [2006], *Nowe zjawiska w języku, tekście i komunikacji*, Wydawnictwo Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego, Olsztyn.
- Niesporek-Szamburska B. [2010], *Oddziaływanie nowych mediów na zachowania językowe uczniów*, „Studia Pragmalingwistyczne”, R. 2., red. J. Porayski-Pomsta, Warszawa.
- Ogonowska A., Skowronek B. [2005], *„Język na nielegalu”, czyli wpływ multimediów na komunikację werbalną młodego pokolenia: o nową metodologię badań*, [w:] Dytman-Stasińko A., Stasińko J. (red.), *Język a multimedia*, Wydawnictwo Naukowe DSW, Wrocław.
- Ożóg K. [2001], *Polszczyzna przełomu XX i XXI wieku. Wybrane zagadnienia*, Stowarzyszenie Literacko-Artystyczne „Faza”, Rzeszów.
- Ożóg K. [2002], *Kod ograniczony wśród współczesnej polskiej młodzieży*, „Polonistyka”, nr 9.
- Piotrowicz A. [2010], *Kilka uwag o języku współczesnej młodzieży*, „Studia Pragmalingwistyczne”, R. 2, red. A. Naruszewicz-Duchlińska, J. Porayski-Pomsta, Warszawa.
- Samborska I. [2009], *Dziecko w świecie konsumpcji. Pedagogiczny wymiar zjawiska*, Wydawnictwo Akademii Techniczno-Humanistycznej, Bielsko-Biała.
- Skudrzyk A. [2005], *Czy zmierzchni kultury pisma? O synestezji i analfabetyzmie funkcjonalnym*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Skudrzyk A., Warchał J. [2010], *Kultura piśmienności młodzieży szkolnej – badania w perspektywie analfabetyzmu funkcjonalnego*, „Studia Pragmalingwistyczne”, R. 2, red. J. Porayski-Pomsta, Warszawa.
- Tapscott D. [1998], *Growing up digital. The Rise of the Net Generation*, McGraw-Hill, New York.
- Warchał J., Skudrzyk A. [2010], *Kultura piśmienności młodego pokolenia*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.
- Żydek-Bednarczuk U. [2004], *Tekst w Internecie i jego wyznaczniki*, [w:] Kita M. (red.), *Dialog a nowe media*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice.